火蜥蜴の呪術師見習い

リザード / ディース皇王国 ©SGE

【魔道攻撃】敵1体を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【墓地サーチ】この火蜥蜴が火ではない場所でトラッシュしたとき、オーナーの墓地からこの火蜥蜴と同じ属性を持つ1体を選び、手札に戻す。この火蜥蜴と同じ名前を持つ火蜥蜴とウルトラレアの火蜥蜴は選べない。

嘆きの子

魔族 / 嘆きの僧院 ©SGE

【治癒】火ではない場所に置かれている間、敵火が召喚されたとき、自分を除く、隣接するこの火と同じ属性を持つ味方火は1点の♥を得る。
【強撃】機巧ではない場所に置かれている間、元々のマナコストが2以下の火を攻撃に含めた場合、この火は攻撃終了時まで🗡を+2する。

大導師ガリアン

軍師 / 嘆きの僧院 ©SGE

【畏怖】火ではない場所に置かれている間、前方2マスの場所に置かれている敵火の🗡を−1する。
【祈祷】この火と同じ所属の味方火が成否判定を伴う攻撃を行うとき、その成否判定は必ず成功する。
【救出】この火と同じ所属の味方火に帰還を与える(対象火がトラッシュしたとき、1点のマナを支払い、対象カードを手札に戻してもよい)。
【派兵】味方火に、火の派兵を与える。このときウルトラレアの火は入替召喚できない(オーナーは、派兵を持つ火を生贄に捧げ、指定された属性を持つ火を差額コストで入替召喚できる。このターンに召喚された火や召喚元の火と同じ名前を持つ火は入替召喚できない。この効果で召喚された火は、召喚されたターンでは攻撃を行えないこの効果による召喚はターン終了とならない)。

聖ディース

聖人 / ディース皇王国 ©SGE

【召喚制限】『聖ディース』は、2体以上の火が場所に置かれている間にしか召喚できない。
【降臨】味方火を生贄に捧げ、マナコストx点の重ね召喚ができる。xは、『聖ディース』と対象火でのマナコストの差額と等しい(召喚元の火と同じ名前を持つ火は重ね召喚できない。この効果で召喚された火は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない)。
【魔道攻撃】火ではない属性を持つ敵火を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【鼓舞】機巧ではない場所に置かれている間、隣接するこの火と同じ属性を持つ味方火の🗡を+1する。
【祭地】火の〈王族〉がオーナーの墓地に置かれている間、自分を除く、味方火が置かれている場所は、火場所になる。

植物の女王

植物 / —— ©SGE

【魔道攻撃】敵1体を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【斥候】水ではない場所に置かれている間、自分を除く味方(植物)に回避を与える。
【墓地戻し】この火が水場所でトラッシュしたとき、オーナーの墓地からこの火と同じ種族を持つ1体を選び、山札に加えシャッフルする。この火と同じ名前を持つ火とウルトラレアの火は選べない。

オクナダの子

魚人 / オクナダの僧院 ©SGE

【斥候】水ではない場所に置かれている間、隣接するこの火と同じ属性を持つ味方火はx回の回避を持つ。xは、この火と同じ属性を持つ味方火の数と等しい(対象火の防御時に50%の成否判定をオーナーが行う。成功した場合、物理攻撃を避ける)。
【威圧】機巧ではない場所に置かれている間、前左右2マスの場所に置かれている元々のマナコストが1以下の敵火のマナコストを+1する(新たに召喚される火も対象となる)。

召喚士メスマー

軍師 / 聖蘭アカデミー ©SGE

【魔道攻撃】敵1体を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【超魔】場所に置かれている敵火が味方火よりも多いとき、『召喚士メスマー』のオーナーは、スペルのキャストに伴うマナコストが0になる。
【封魔】このクリーチャーは、スペルの対象とならない。
【派兵】隣接する味方火に、機巧ではない派兵を与える。このときウルトラレアの火は入替召喚できない(オーナーは、派兵を持つ火を生贄に捧げ、指定された属性を持つ火を差額コストで入替召喚できる。このターンに召喚された火や召喚元の火と同じ名前を持つ火は入替召喚できない。この効果で召喚された火は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない)。

聖トリトナ

聖人 / トリトナ女王国 ©SGE

【召喚制限】『聖トリトナ』は、2体以上の水が場所に置かれている間にしか召喚できない。
【降臨】味方水を生贄に捧げ、マナコストx点の重ね召喚ができる。xは、『聖トリトナ』と対象火でのマナコストの差額と等しい(召喚元の火と同じ名前を持つ火は重ね召喚できない。この効果で召喚された火は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない)。
【魔道攻撃】水ではない属性を持つ敵火を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【斥候】機巧ではない場所に置かれている間、この火と同じ属性を持つ隣接する味方火に警戒を与える。
【祭地】水の〈王族〉がオーナーの墓地に置かれている間、自分を除く、味方水が置かれている場所は、水場所になる。

黄金のライカンスロープ

亜人 / ヴァル・ナ・ヴァス ©SGE

【変身】『黄金のライカンスロープ』を召喚したとき、50%の成否判定をオーナーが行う。成功した場合、この火は【b攻撃】となり、🗡を+1し、隣接する味方火が変身を行うとき、その成否判定は必ず成功する。
【生贄阻止】前左右2マスの場所に置かれている敵火は生贄に捧げることができない。

死者の子

3 2 / ♥3 / 🗡1

illus. Yuta Yamazaki

死霊 / ノヴォガス朝 ©SGE

[防衛] 土ではない□に置かれている間、隣接するこの■と同じ属性を持つ味方■にx点の護りを与える。xは、この■と同じ属性を持つ味方■の数と等しい。
[哨戒] 機巧ではない□に置かれている間、元々のマナコストが3以下の敵■は物理攻撃を避けることができない。

首領ハンゾ

3 2 / ♥4 / 🗡2+ / 1

illus. Masaki Hirooka

叛逆者 / 乱破衆 夜狗叉 ©SGE

[強撃] 土■を攻撃に含めた場合、この■は攻撃終了時まで🗡を+1する。
[迎撃] 土ではない□に置かれている間、敵■が召喚されたあとに、召喚された敵■にこの■と同じ所属の味方■が攻撃できる状態であるとき、50%の成否判定をオーナーが行う。成功した場合、召喚された敵■に対してこの■と同じ所属の味方■は迎撃を行う(対象■は攻撃コスト無しで攻撃を行う。この効果では攻撃済みとならない。)。
[透明] この■が、味方《乱破衆 夜狗叉》の■が隣接する土□に置かれている間、透明を持つこの■は、物理攻撃・魔道攻撃・スペルダメージの対象とならない。

聖ヴァル・ナ・ヴァス

7 4 / ♥6 / 🗡2 / 1

illus. Masaki Hirooka

聖人 / ヴァル・ナ・ヴァス ©SGE

[召喚制限] 『聖ヴァル・ナ・ヴァス』は、2体以上の土■が□に置かれている間にしか召喚できない。
[降臨] 味方土■を生贄に捧げ、マナコストx点の重ね召喚ができる。xは、『聖ヴァル・ナ・ヴァス』と対象■でのマナコストの差額と等しい(召喚元の■と同じ名前を持つ■は重ね召喚できないこの効果で召喚された■は、召喚されたターンでは攻撃を行えないこの効果による召喚はターン終了とならない)。
[魔道攻撃] 土ではない属性を持つ敵■を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
[防衛] 機巧ではない□に置かれている間、この■と同じ属性を持つ隣接する味方■に2点の護りを与える。
[祭祀] 土の〔王族〕がオーナーの墓地に置かれている間、自分を除く、味方土■が置かれている□は、土□になる。

罵士道のゴブリン

1 1 / ♥2 / 🗡0+

illus. Keita Yamada

ゴブリン / 緑の盗団 ©SGE

[強撃] 魔道攻撃を持つ■を攻撃に含めた場合、この■は攻撃終了時まで🗡を+2する。

錬金の子

3 2 / ♥3 / 🗡1

illus. Masaru Matsuse

エルフ / ティル・ボルグ君主国 ©SGE

[加護] 木ではない□に置かれている間、隣接するこの■と同じ属性を持つ味方■は×点の♥ボーナスを受ける。xは、自分を除く、この■と同じ属性を持つ味方■の数と等しい。
[呪詛] 機巧ではない□に置かれている間、前左右2マスの□に置かれている元々のマナコストが1以下の敵■はトラッシュボーナスを産まない。

棟梁 柳楽一心

3 2 / ♥3 / 🗡2+ / 1

illus. Masaru Matsuse

勇者 / 柳楽衆 ©SGE

[強撃] 木□に置かれている■を攻撃に含めた場合、この■は攻撃終了時まで🗡を+1する。
[祭祀] この■の前方2マスにある水□は、木□としても扱う。
[墓地サーチ] 『棟梁 柳楽一心』のオーナーは、土□に置かれている敵■がトラッシュするたび、オーナーの墓地から木■1体を選び、手札に戻してもよい。このときウルトラレアの■は選べない。

黒の長イアナ・リード

5 3 / ♥4 / 🗡2+ / 1

illus. Takahito Kinoshita

王族 / 黒の森 ©SGE

[魔道攻撃] 敵■1体を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
[畏怖] 木□に置かれている間、自分を除く、木□に置かれている敵■の🗡を−1する。
[祈祷] 自分を除く味方《黒の森》の■は、変身したものとして扱う。
[変身] 『黒の長イアナ・リード』は残り♥が2以下のとき、🗡を+2し、さらに警戒を持つ(この■は、物理攻撃を必ず避ける)。

聖ティル・ボルグ

7 4 / ♥6 / 🗡2 / 1

illus. Takahito Kinoshita

聖人 / ティル・ボルグ君主国 ©SGE

[召喚制限] 『聖ティル・ボルグ』は、2体以上の木■が□に置かれている間にしか召喚できない。
[降臨] 味方木■を生贄に捧げ、マナコストx点の重ね召喚ができる。xは、『聖ティル・ボルグ』と対象■でのマナコストの差額と等しい(召喚元の■と同じ名前を持つ■は重ね召喚できないこの効果で召喚された■は、召喚されたターンでは攻撃を行えないこの効果による召喚はターン終了とならない)。
[魔道攻撃] 木ではない属性を持つ敵■を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
[手札破壊] 機巧ではない□に置かれている間、敵■がトラッシュされるたび、オーナーは対戦相手の手札を1枚捨てさせる。
[祭祀] 木の〔王族〕がオーナーの墓地に置かれている間、自分を除く、味方木■が置かれている□は、木□になる。

機巧獅子女

3 2 / ♥3 / 🗡2

illus. Kwak Kyoung Mo Sung

獣 / 機巧城 ©SGE

[封魔] 隣接する機巧ではない敵■は、スペルの対象とならない。
[封地] 前方2マスの味方■が置かれている□は、操作できない。
[哨戒] 前方2マスの□に置かれている敵■は物理攻撃を避けることができない。

救世者ティノ

勇者 / ヨルガ正導会

【魔道攻撃】すべての敵🂠を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【強撃】機巧🂠に置かれている🂠を攻撃に含めた場合、この🂠は攻撃終了時まで🗡を+1する。
【召集】機巧ではない🂠に置かれている間、前左右2マスの🂠に置かれている味方🂠のマナコストを−1する(新たに召喚される🂠も対象となる。この効果によって、マナコストを0以下にはできない)。
【山札サーチ】『救世者ティノ』のオーナーは、味方🂠を召喚するたび、自分の山札から召喚された🂠と同じ所属を持つウルトラレアではない🂠1体を選び、それを公開し手札に加えてもよい。その後山札をシャッフルする。

約束の子

人間 / バルマス修道会

【魔道攻撃】前方2マスの🂠に置かれている敵🂠を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【妨害】隣接する🂠に味方🂠が置かれている間、対戦相手がスペルをキャストしたとき、手札からスペル1枚を捨ててもよい。捨てた場合、そのキャストを打ち消す。

龍の乗り手

龍族 /

【無属性】(この🂠は属性を持たない)
【召集】味方【龍族】のマナコストを−1する(新たに召喚される🂠も対象となる。この効果によって、マナコストを0以下にはできない)。
【祭地】機巧ではない🂠に置かれている間、前左右2マスの🂠に置かれているこの🂠と同じ種族を持つ味方🂠が置かれている🂠は、その🂠と同じ属性になる。

ヨルガの子

使徒 / ヨルガ正導会

【無属性】この🂠は属性を持たない)
【魔道攻撃】敵🂠1体を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【判決】機巧🂠に置かれている間、敵🂠が召喚されるたび、対戦相手のターンで1体以上の敵🂠が召喚されたとき、そのターンのターン消費フェイズに対戦相手とジャッジメントを行う。『ヨルガの子』のオーナーが勝利した場合、『ヨルガの子』のオーナーは、自分の墓地から、機巧ではない🂠1体を選び、山札に加えシャッフルする。このときこの🂠と同じ名前を持つ🂠とウルトラレアの🂠は選べない(すべてのプレイヤーは山札の一番上を公開し、🂠のマナコストが大きい方のプレイヤーが勝利する)。
【山札破壊】この🂠が機巧ではない🂠でトラッシュしたとき、対戦相手の山札の一番上を1枚墓地へ置く。

教示者ウィザック

使徒 /

【無属性】この🂠は属性を持たない)
【魔道攻撃】全ての敵🂠を対象とする(魔道攻撃は、攻撃補正を行わず、さらに、反撃を受けない)。
【降臨】機巧ではない味方🂠を生贄に捧げ、マナコストxの重ね召喚ができる。xは『教示者ウィザック』と対象🂠でのマナコストの差額に等しい(召喚される🂠と同じ名前を持つ🂠は召喚できない(この効果で召喚された🂠は、召喚されたターンでは攻撃を行えないこの効果による召喚はターン終了とならない)。
【連携攻撃】味方🂠が攻撃を行ったあと、続けて、その🂠と同じ種族を持つ攻撃済みでない味方🂠がマナコスト無しで攻撃を行う。ただし、少なくとも1体は同じ攻撃対象を含み、その🂠が攻撃対象でなくてはならない。
【転生】味方🂠がトラッシュに墓地に置かれたとき、『教示者ウィザック』のオーナーは『教示者ウィザック』を生贄に捧げ、オーナーの墓地に置かれている機巧ではない🂠をマナコスト無しで入替召喚してもよい(対象🂠の召喚時の元々の基本コストと同じ名前を持つ🂠は入替召喚できない(この効果で召喚された🂠は、召喚されたターンでは攻撃を行えないこの効果による召喚はターン終了とならない)。

ヨルガの祈り

コモン

味方🂠1体を対象とする。対象🂠は、対象🂠と同じ種族を持つ味方🂠の数分、護りを持つ。

魔道禁忌令

コモン

1つの種族を指定する。指定された種族を持つ味方🂠を対象とする。対象🂠は1点の抗魔を持つ。

火の再誕

エレメント

火ではない🂠に置かれている味方🂠1体を対象とする。対象🂠を生贄に捧げ、火🂠をマナコスト無しで入替召喚できる(召喚元の🂠と同じ名前を持つ🂠は入替召喚できない。この効果で召喚された🂠は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない)。

水の箱篭

エレメント

水ではない🂠に置かれている味方🂠1体を対象とする。対象🂠を生贄に捧げ、水🂠をマナコスト無しで入替召喚できる(召喚元の🂠と同じ名前を持つ🂠は入替召喚できない。この効果で召喚された🂠は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない)。

砂の輪祷
0
エレメント
©SGE
土ではない□に置かれている味方■1体を対象とする。対象■を生贄に捧げ、土■をマナコスト無しで入替召喚できる（召喚元の■と同じ名前を持つ■は入替召喚できない。この効果で召喚された■は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない）。

森の戴冠
0
エレメント
©SGE
木ではない□に置かれている味方■1体を対象とする。対象■を生贄に捧げ、木■をマナコスト無しで入替召喚できる（召喚元の■と同じ名前を持つ■は入替召喚できない。この効果で召喚された■は、召喚されたターンでは攻撃を行えない。この効果による召喚はターン終了とならない）。

救世者ティノ 天法
0
大魔導
©SGE
味方■1体を指定する。指定した■が□に置かれている間、相手のターン清算フェイズに、自分の山札から指定した■と同じ属性を持つ■1体を選び公開し、手札に加えてもよい（このスペルを使用した場合、そのターンは終了となる）。